SHVC-AO3J-JPN-2

LICENSED BY
AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

遥かなるオーガスタ3 MASTERS™ New

操作マニュアル

T&E SOFT

このたびは、株式会社ティーアンドイーソフトのスーパーファミコン専用ソフト『MASTERS New 遙かなるオーガスタ3』をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取扱い方法、使用上の注意など、この「操作マニュアル」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「操作マニュアル」は、大切に保管してください。再発行はいたしませんので、あらかじめご承知ください。

健康上のご注意

⚠警告

●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。
また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。

●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。

●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

CONTENTS

1 コントローラーの使い方

✚ボタン

各画面、メニュー画面では……
●選択カーソルやワクを移動させます。
●ハンディキャップの数値を変更します。

セレクト画面では……
●ティーアップ位置を変更します。
●ショット方向（視野画面）を左右に回転させます。
●クラブの種類を変更します。
●スタンスを変更します。

✚ボタンを押し続けると、ショット方向を高速に変化させることができます。押すのを止めた時点で視野画面が切り替わります。

SELECTボタン

●プレイ中に押すとゲーム終了の確認画面となり、ゲームを終了することができます。

STARTボタン

●ゲームを開始します。
●ショット時に、ポーズ（一時中断）できます。
●スコアカードの表示を行います。「マスターズ」、「トーナメント」では続いてランキングの表示を行います。

Yボタン

●セレクト画面で、メニュー画面を視野画面に表示させます。

Xボタン

●セレクト画面で、視野画面がグリーン拡大画面に切り替わります。もう一度押すと、もとの視野画面に戻ります。

Aボタン(キャンセルボタン)

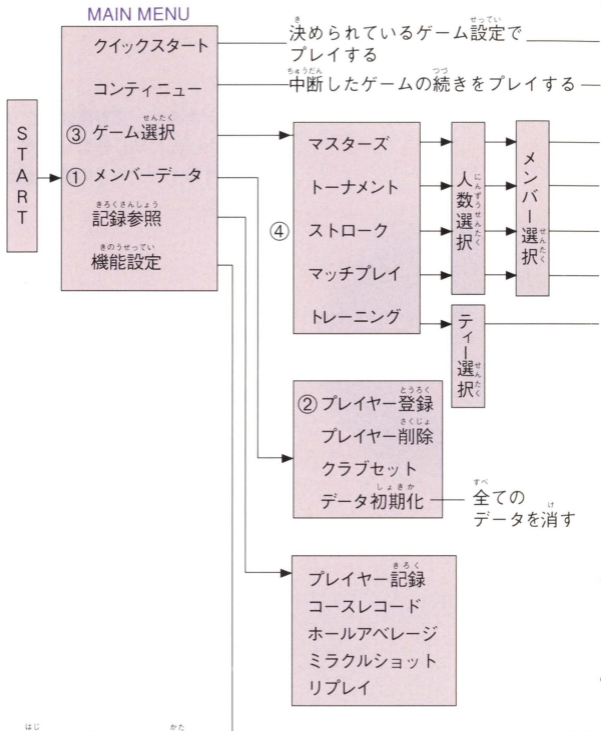
●各画面でキャンセルできます。
●前の画面にもどる場合もあります。
●メニュー画面で、ゲームにもどります。

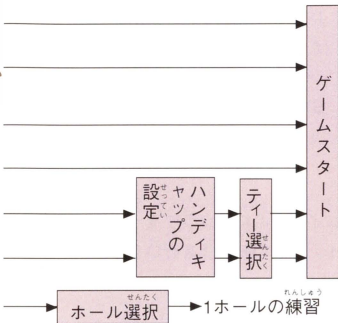
※機能設定(P.27参照)により、Aボタンを決定ボタン、Bボタンをキャンセルボタンにすることができます。

Bボタン(決定ボタン)

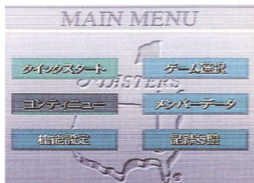
●各画面での「決定」を行います。
●次の画面へ進む場合もあります。
●メニュー画面での「決定」を行います。

2 ゲームの流れ

「MASTERS New 遙かなるオーガスタ3」は、
次のようなゲーム設定の流れで進行します。
この操作マニュアルをよく読んでからプレイしましょう。

●初めてプレイする方へ

①〜④の番号に従って操作してください。
④で、プレイしたいゲーム形式を「マスターズ」、「トーナメント」、「ストローク」、「マッチプレイ」、「トレーニング」の5種類からお選びください。

セレクト画面
TEE UP
ティーアップ位置の決定
（ティーアップ時のみ）
DIRECTION
ショット方向の決定
CLUB
クラブの選択
STANCE
スタンスの決定
SHOT
打つ力の決定
ボールの上下左右のインパクト位置の決定
ゲームスタート
ハンディキャップの設定
ティー選択
ホール選択
1ホールの練習
メニュー選択画面
アドバイス
機能設定
リプレイ
ゲーム終了
ホール攻略のデータを知ることができる
直前のデータを再現する
終了の確認
プレイデータのセーブ
終　了
ゲーム環境の設定

3 メインメニュー MAIN MENU

ゲームをプレイするための設定を行う画面です。選択カーソルを移動させてコマンドを選び、決定ボタンで決定します。

カセットをスーパーファミコン本体に差し、電源スイッチをONにしてください。すぐにデモンストレーションが始まります。コントローラーのSTARTボタンを押すと、メインメニューが表示されます。

●メンバーデータ

プレイヤー名の登録や削除、プレイヤーの持つクラブセットや、すでに記録されているすべてのプレイデータの初期化を行います。

★プレイヤー登録

プレイヤー名は、画面下のアルファベット、数字、記号を使って一人最高10文字分、10名まで登録できます。

1.選択カーソルで登録したい場所を選び、決定ボタンを押します。
2.プレイヤーの名前を入力します。文字列上の赤ワクを移動させ、決定ボタンを押して文字を順に決定します。
3.間違えたら BSを入力して文字を消してください。名前が入力し終わったら、ENDに赤ワクを合わせて決定ボタンを押します。これで一人の名前が登録完了です。
4.何人も登録する場合は、上記の作業を繰り返し行います。

◎プレイヤー名前変更

登録したプレイヤー名を違う名前に変える場合は、登録方法と同じ操作で変更します。ただし、名前を変えてもプレイデータは変わらず、ベストスコアなどのプレイヤー名と成績はそのままとなります。

★プレイヤー削除

登録したプレイヤー名を削除します。選択カーソルで削除したいプレイヤー名を選び、決定ボタンを押します。プレイヤー名を削除すると、記録されているプレイヤーの成績（プレイデータ）も同時に消えてしまいます。なお、ゲーム途中でプレイヤーを削除すると、そのゲームの続きはできなくなりますので、ご注意ください。

★クラブセット

クラブセットを変更するプレイヤー名を選択します。赤く表示されているクラブが現在選択されているものです。決定ボタンでクラブの選択と解除を切り替えます。「基本」の場所で決定ボタンを押すと、デフォルトのクラブ選択となります。17本のクラブセットの中から、お好みのクラブを14本まで選ぶことができます。ただしパターは必ず選ばなければなりません。（P.20参照）

★データの初期化

記録したすべてのプレイデータを、もともとこのゲームに設定してあったものにもどします。確認画面が表示されますので、選択カーソルを移動させて、決定ボタンを押してください。

※個人成績やコースレコード、ミラクルショットなどの記録も消えてしまいます。
　くれぐれもご注意ください。

●ゲーム選択

プレイしたいゲーム形式を次の5種類から選びます。
ゲーム前に練習したい場合は「トレーニング」を選択してください。

※トレーニングモード以外はプレイヤーにコンピュータプレイヤーを含めることができます。

◎マスターズ〈プレイヤー2名〉

総勢80人で4日間のトーナメントを行い順位を競います。第1日目のスタート順位はランダムですが、第2日目以降のラウンドは、スコアの悪い順にスタートすることになります。
前半の2日間で予選を行い、後半の2日間の決勝に進出できるのは上位40名のみ。スコアが思わしくない場合は予選落ちとなります。なお、タイスコアの場合、決勝出場人数が増えます。また奇数人数になった場合は、オーガスタ・ナショナルのアシスタントプロがいっしょにラウンドします。

※一日の決定スコアは、最終組のラウンドが終了するまで分かりません。

▌6回の優勝と20回の優勝で記念のデモが流れます。

◎トーナメント〈プレイヤー2名〉

プロを含めた総勢40人で順位を競います。マスターズは予選と決勝4日間のトータルスコアで競いますが、このゲームモードでは18ホール(最終決勝日のみ)のスコアで優勝が決定します。

「マスターズ」で決勝に進めない方は、この「トーナメント」で決勝の雰囲気を味わってください。ただし、このモードでの優勝は、優勝記録にカウントされません。

◎ストローク〈プレイヤー1～4名〉

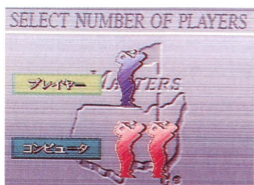
ゴルフの最も基本的なプレイ方法で、18ホールをラウンドしてスコアを競います。実力の異なるプレイヤー同士が対等に競技できるよう、ハンディキャップを設定し、18ホール終了後、それぞれのスコアからハンディキャップを差し引いたスコアで勝敗を決定します。

◎マッチプレイ〈プレイヤー2名〉

2人で対戦し、1ホールごとに打数の少ないスコアのプレイヤーがそのホールを取り、18ホール中、どちらが多くのホール数を取ったかにより勝者が決まります。負けているプレイヤーが残りホールをすべて取っても逆転や引き分けが見込めなくなった時点で自動終了します。

◎トレーニング

18ホールのうち、1ホールだけ選んで練習することができます。
選択カーソルを練習したいホール番号に合わせ、決定ボタンを押してください。

★参加プレイヤー数の決定

「マスターズ」、「トーナメント」、「ストローク」または「マッチプレイ」を選ぶと、出場させるプレイヤーの人数の決定に移ります。
✚ボタンを操作して、プレイヤーとコンピュータの人数を調整し、決定ボタンで決定します。

★参加プレイヤーの選択

ゲームに出場させるプレイヤー名を選びます。選択カーソルを移動させて決定ボタンを押し、必要な人数分のプレイヤー名を決定してください。選ばれたプレイヤー名の色が変わります。

★ハンディキャップの設定

「ストローク」または「マッチプレイ」のゲーム形式を選択すると、このハンディキャップを設定する画面が表示されます。
「ストローク」または「マッチプレイ」では、初めてのプレイヤーには「36」と表示され、オフィシャルハンディキャップ*1を持っているプレイヤーには、その数値が表示されます。
ハンディキャップ（「HDCP」）を変更する場合は、プレイヤー名に選択カーソルを合わせ、✚ボタンで変更します。プレイヤーすべてのハンディキャップが決まったら、決定ボタンを押してください。
ハンディキャップを設定や変更をしない場合は、決定ボタンを押して次に進みます。なお、「ストローク」で、ハンディキャップを0以下の数値にすると、DP(ダブルペリア)*2となります。そのプレイヤーのハンディキャップは、1ラウンド終了時点で算出されます。

＊1／オフィシャルハンディキャップ
公式のハンディキャップという意味で、本ゲームでは「マスターズ」や「トーナメント」で1ラウンドをプレイすると、自動的に設定記録します。プレイする毎に更新されるので、ハンディキャップが少なくなればなるほど、あなたのレベルは上がっているわけです。
○「マッチプレイ」でハンディキャップを設定した場合
2人のハンディキャップの差を、ハンディの多いプレイヤーがもらえることになります。この場合、18ホール中で難易度の高いホールから順にハンディを付けます。
例えば、Aプレイヤーのハンディが10、Bプレイヤーのハンディが20とすると、その差は10ですから、Bプレイヤーはホールの難易度順に10ホール、各1打ずつハンディをもらえることになります。

＊2／DP＝ダブルペリア
ハンディキャップの設定方法の一つです。初めて対戦するプレイヤー同士が、お互いのレベルが分からず、公平にハンディキャップを設定できない場合に採用します。1ラウンド終了時に、ダブルペリアの計算方法によって、自動的にハンディキャップを算出します。

●コンティニュー
プレイ中にゲーム終了を行ないプレイデータをセーブした場合には、その時点からの続きとなります。
続きとなるべきゲームがない場合は、コンティニューできません。

●クイックスタート

ゲームを始めるたびに設定を行うことを省き、すぐにプレイを始めることができます。確認画面で決定ボタンを押すと、前のゲームで設定したゲーム形式、プレイヤー名、参加人数、ハンディキャップでプレイが開始されます。なお、初めてこのゲームをプレイする時にクイックスタートさせると、以下の設定で始まります。

○ゲーム形式：マスターズ

○プレイヤー名：Player-1

※プレイデータを初期化した直後にクイックスタートさせても、同様の設定で始まります。

前のゲームでプレイ・設定したプレイヤーを一人でも削除した場合は、コンティニュー／クイックスタートどちらもできませんのでご注意ください。

●記録参照

「マスターズ」や「トーナメント」でプレイした場合、プレイヤーの成績やベストスコアのトップ10と、ホールインワンやダブルイーグルの記録を見ることができます。

★プレイヤー記録

プレイヤー名の一覧が表示されますので、選択カーソルで成績を見たいプレイヤー名を選び、決定ボタンを押します。

★コースレコード

「マスターズ」のベストスコア記録のトップ10が表示されます。

★ホールアベレージ

各ホールにおいてのプレイヤー成績が表示されます。どのホールが難しいか、簡単かがわかります。

★リプレイ

ロングパットやチップインなど、プレイの印象的なシーンを再現します。プレイ中にリプレイデータの記録を行なった場合、ここに表示されます。

★ミラクルショット

ホールインワンおよびダブルイーグルの記録が10個まで表示されます。

◎ミラクルショットリプレイ

ホールインワンおよびダブルイーグルを達成した時の記録は、自動的にセーブされ、いつでも見ることができます。選択カーソルで見たい記録を選び、決定ボタンを押すと、達成した時のプレイが画面に再現されます。

●機能設定

P.27をご覧ください。

4 プレイの説明

すぐにゲームをプレイしたいという気持ちは分かりますが、その前にゲームの基本画面について説明します。この部分を理解しないことには、プレイが思うように進みません。

基本画面の見方

○ホール番号・プレイヤー名など

現在のホール番号、プレイヤー名のほか、次のショットが何ストローク目かを表示します。また、ピンまでの残りヤード数、グリーン上では残りフィート数（1ヤードは3フィート）、風力・風向を表示します。

○ショットプレイヤー

ショットプレイヤーの周辺に出現するセレクト画面などで実際のプレイを行います。ティー（ティーアップ位置の決定）、ディレクション（ショット方向の決定）、クラブ（クラブの選択）、スタンス（スタンスの決定）、ショット（ショットをする）の順に決定していきます。

○視野画面

プレイヤーの位置からの視野を3Dによる実写グラフィックスで表示します。画面の中央がショット方向となります。

○セレクトインジケーター

スタンスによる弾道の方向グラフィックがここに表示されます。

○スタンスインジケーター

スタンスによる実際の足のずらし方、またはクラブを選択する際の各クラブのグラフィックがここに表示されます。

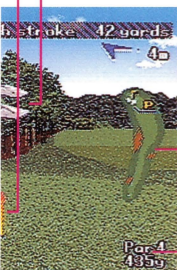
○ホール全体図

メインメニュー及びゲームプレイメニューの「機能設定」(P.27参照) の「コース図」を「ON」にすると、コースのレイアウトを表示するホール全体図を表示できます。また、ボールの現在位置やショット方向(赤色の線)も見ることができます。

○パー数など

現在のホールのパー数、ヤード数(ホールの長さ)を表示します。

○ライインジケーター

ライ(ボールの置かれた地面の状態)がここに表示されます。ライの状態は、全部で11種類あります。(P.22参照)。ボールを同じパワーで打つ場合、ラフ(草地)やバンカー(砂地)などでは、フェアウェイで打つ場合よりも負荷がかかり、飛距離は小さくなります。

【プレイする上での注意】

このゲームは、実際のゴルフルールに基づいてプレイできるようになっています。ただし、少し異なる部分もありますので、注意してください。

●ウォーターハザード

オーガスタ・ナショナルにおけるウォーターハザードは、１ペナルティーで指定されたドロップエリアからの打ち直しとなります。しかし、このゲームにおいては、日本における一般的なルールに基づいています。打ち直し地点は、ピンと最後に横切ったウォーターハザードのエッジを結んだ延長線上の岸となります（ピンから遠ざかる方向）。ただし、このゲームの特別ルールとして、その延長線上がＯＢの場合は、ピンに近い方の岸としています。また、以上の規定によって決定された打ち直し地点が、もとのショット位置より（ピンから）遠ざかる時は、自動的にもとのショット位置からの打ち直しとなります。どちらの場合も、１ペナルティーとなります。

●ＯＢ

オーガスタ・ナショナルにはＯＢと呼ばれるエリアはほとんど存在しませんが、ゲームの性質上、１８ホールすべてにＯＢが設定してあります。ＯＢの場合は１ペナルティーで、もとのショット位置からの打ち直しとなります。

●バンカー・ラフでのショット

実際のゴルフでは、バンカーやラフにボールが入った場合、様々なショット方法がありますが、ゲームとしての難易度や操作系の複雑さを考慮して、ショットポイント（打点）は、他の場合と同様にボールのスウィートスポットとしています。また、特別にスタンスを考慮する必要もありません。ただし、砂や草などによる抵抗等は、忠実にシミュレートされていますので、リカバリーは実際のゴルフと同様、かなり難しいものとなっています。クラブ選択を慎重に行い、自分なりのテクニックを身に付けてください。

●天候の変化

晴れ、曇り、雨と天候が変化し、プレイ環境が変わります。とくに雨による影響を考慮に入れてプレイしてください。雨になると、ショットがライに食われやすくなったり、ボールの飛距離が落ちたり、グリーンの転がりが重くなったりします。ただし、雨が止んだ後のボールの転がりなどは、晴れと同じにもどります。

カップ及びボールは、見やすくするためにサイズを実際のものより大きめに設定してあります。そのため、至近距離において多少の表示誤差が出る場合があります。また、画面が切り替わる瞬間に、小さな点や線が現われることがありますが、３Ｄ演算処理に伴うもので、ゲームには何ら影響ありません。

5 実際のプレイ

プレイ自体は、セレクト画面ですべて行います。
セレクト画面には次の5種類があります。

【セレクト画面での操作】

●キャンセルボタン(**A**)を押すと、前の画面にもどります。

●**X**ボタンを押すと、視野画面がグリーン拡大画面に切り替わります。もう一度**X**ボタンを押すと、もとの視野画面にもどります。

● **SELECT**ボタンを押すと、ゲーム終了の確認画面となります。「はい/いいえ」が表示されますので、終了する場合は「はい」を選んで決定ボタンを押してください。
続いてプレイデータのセーブを確認しますので、セーブする場合は「はい」を選んで決定ボタンを押してください。

●**Y**ボタンを押すと、メニュー画面に切り替わります。

●決定ボタン(**B**)を押すと、次の画面に進みます。

※機能設定(P.27参照)により、**A**を決定ボタン、**B**をキャンセルボタンにすることもできます。

1.ティー(ティーアップ位置の決定)

ティーショット時にこの画面が表示されます。✚ボタンでティーアップする位置を変えることができます。コースの形状などを考えて、ベストなショットができる位置にティーアップしてください。

●左右移動

✚ボタンでティーアップ位置を、左右に移動します。

2.ディレクション(ショット方向の決定)

ボールは常に、視野画面の中央に向かって打つことになります。画面右端のホール全体図や風の向き、風速を見ながら、ベストなショット方向を決定してください。

●左右方向回転

✚ボタンの◀▶を1回押す毎に、視野画面が左右に回転します。

●✚ボタンを押し続けると、ショット方向を高速に変化させることができます。押すのを止めた時点で、視野画面の表示が変わります。

●赤い線の指す方向／現在の視野画面

●黄の矢印／ピンの位置

●青の矢印／風の向き

現在のプレイヤーの位置を中心とした時の風の方向です。

3.クラブ（クラブの選択）

画面右上の残りピンまでの距離と、風速、ボールの状態・位置などを考慮して、打つクラブを選択します。

●選択したクラブが表示されます。

●クラブは✚ボタンを押して変更します。

●選択したクラブの飛距離の目安が表示されます。

クラブは、次の14本から選んでください。

■クラブの種類と飛距離の目安

CLUB SELECTION			100yard / 200yard / 300yard
ウッド	1W	ドライバー	270
	2W	ブラッシー	250
	3W	スプーン	230
	4W	バフィー	210
	5W	クリーク	205
ロング アイアン	1 I	1ばんアイアン	205
	2 I	2ばんアイアン	200
	3 I	3ばんアイアン	190
	4 I	4ばんアイアン	180
ミドル アイアン	5 I	5ばんアイアン	170
	6 I	6ばんアイアン	160
	7 I	7ばんアイアン	150
ショート アイアン	8 I	8ばんアイアン	140
	9 I	9ばんアイアン	120
ウェッジ	PW	ピッチングウェッジ	110
	SW	サンドウェッジ	90
パター	PT	パター	100feet

※飛距離は、風やコースの状態を無視し、スウィートスポットをインパクトしたときに想定できる各クラブの目安値です。

4.スタンス（スタンスの決定）

スタンスを変えることで、ボールの飛び方が変わります。✚ボタンを押して変更します。

●スタンスの状態が表示されます。

●スタンスを変えたことによる、ボールの飛ぶ方向が表示されます。

●✚ボタンの↑↓どちらかを押すとスクウェアスタンスに戻ります。

★スクウェアスタンス

自分の向いた方向にまっすぐ飛びます。

★クローズドスタンス

ドローボールを打つことができます。足の開きが大きいほど、曲がり方も大きくなります。

★オープンスタンス

フェードボールを打つことができます。足の開きが大きいほど、曲がり方も大きくなります。

ライの状態

ティーグラウンド

フェアウェイ

ラフ（浅い状態）

ラフ（深い状態）

ラフ
（非常に深い状態）

バンカー（普通）

バンカー（半目玉）

バンカー（目玉）

ベアグラウンド（土）

カートロード

グリーン

5.ショット（実際のショット動作）

ここで実際にボールを打ちます。このゲームにおいて、最も緊張する瞬間です。神経を集中させて、慎重に操作しましょう。

インパクトゾーン
スウィートスポットゾーン

●ボールを打つパワーを決定します。使用しているクラブの飛距離に対して0%〜100%までを決定できます。

●ボールのインパクトの位置（打点）を決めます。

★パワーの決定

決定ボタンを一度押すと、MINからMAXへ赤いバーが動き始め、MAXに達すると、またMINからMAXへバーが動きます。もう一度決定ボタンを押すとバーが止まり、打つ力が決まります。バーが移動する弧の内側が6段階に分割されていますから、これを目安に打つ力を決定してください。

※100%のショットばかりを狙うとタイミングがずれて10%のパワーになってしまったりすることがあります。実際のゴルフもあまり力みすぎるとミスショットが出やすいものです。よくタイミングを図って決定してください。

※パワーのバーは、決定ボタンを押すまで動き続けます。パワーはボールの初速度を決定するもので、半分の力で打ったからといって、そのクラブの半分の飛距離になるというものではありません。

★インパクト位置の決定

ボールのインパクト位置を決定します。

1. 緑色のパワーバーがパワーゲージの下部に向かって降り始めます。
2. パワーバーがインパクトゾーンに入ります。その中央のオレンジ色の帯がスウィートゾーン（スウィートスポット）ですから、タイミングよく決定ボタンを押してください。

※飛距離が長いクラブほどスウィートゾーンのオレンジ色の幅が狭くなり、ミスショットの確立が高くなります。
※スウィートゾーンに入る前に押した場合は、ボールの左側をインパクトしたことになり、右に曲がるスライスボールとなります。またスウィートゾーンをすぎた時点で押した場合は、ボールの右側をインパクトしたことになり、左に曲がるフックボールになります。
※ボールの左右のインパクトを決定しないと、ミスショットになります。
※「機能設定」（.P28参照）の「イージーショット」を「ON」にしている場合は、この操作を省略できます。

★上下インパクトの決定

バーがインパクトゾーンに向かい始めてから、ショットプレイヤーがボールをたたくまでの間に、上下インパクト位置を決定することができます。✚ボタンの上を軽く１回押すとボールの少し上をたたくことになります。また✚ボタンの下を押すとボールの下をたたくことになります。

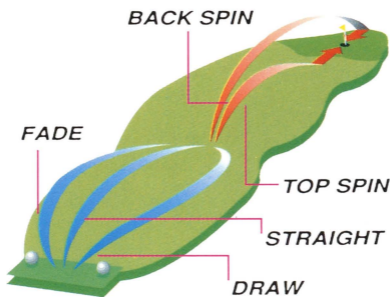
◎インパクトの位置によるボールの変化

〔ボールの上をたたくと〕
トップスピンがかかって低い弾道で飛び、落下してからのラン（転がり）が増えます。

〔ボールの下をたたくと〕
バックスピンがかかって高い弾道で飛び、ボールの飛距離が落ちますが、止まりやすくなります。ショートアイアンやウエッジなら、落下してからボールが後もどりすることもあります。

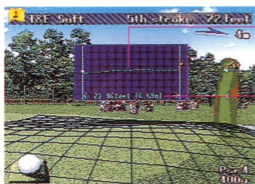
〔ボールの右をたたくと〕
フックボールとなり、左側へ曲がります。

〔ボールの左をたたくと〕
スライスボールとなり、右側へ曲がります。

6 充実したプレイのために

【メニュー画面】Menu

プレイ中（セレクト画面が表示されている時）に、Yボタンを押せばいつでもメニュー画面に切り替わります。選択カーソルでコマンドを選び、決定ボタンで決定します。ここでキャンセルボタンを押すと、ゲームにもどります。

●アドバイス

地面のアンジュレーションが確認できます。グリッド（いわゆるワイヤーフレーム）および断面図が表示されます。グリッド表示中に決定ボタンを押すと、グリッド表示が中止されます。
キャンセルボタンを押すと、セレクト画面にもどります。ゲームをスピーディーに進めるために活用してください。

●ボールの位置からピンまでの断面図

●ボールの位置からピンまでの距離をヤード（グリーン上ではフィート）、メートルで表示します。

●機能設定

ゲーム中のいろいろなオプション機能が設定できます。選択カーソルで変更したい機能名に合わせ、✚ボタンで設定を変えてください。すべて変更し終わったら決定ボタンまたはキャンセルボタンを押してください。セレクト画面にもどります。

初期設定画面は、左のとおりになっています。

◯ボール軌跡

視野画面において、ボールの軌跡を消すか残すか、どちらかを設定できます。

◯隠面消去

初期設定では「OFF」となっていて、ボール(影を含む)は視野画面のいかなる位置にあっても表示され、木やマウンドに隠れたりしても、ボールの位置が確認できます。他のプレイヤーのボールに関しても同様です。

※ボールの影も常時表示されるので、影の動きがボールに対して不自然に見える場合もあります。

設定を「ON」にすると、ボール(影を含む)が木やマウントに隠れたりした場合、表示されなくなりますが、ボールの飛ぶスピードはスローになります。このモードはボールの弾道をじっくり確認したい時などにお勧めします。

○逆視点

「ON」にすると、ボールの飛行中に視野画面が切り替わった時に、ボールが画面の奥から手前に飛んでくるようなＴＶカメラアングルに切り替わります。

○コース図

通常は画面右端にホール全体図が表示されていますが、「OFF」にすると、画面上から消すことができ、ワイド画面で楽しめます。

○イージーショット

「ON」にすると、ボールのインパクトの位置の決定が省略され、パワーの決定のみでショットができます。

○BGM

「OFF」にすると小鳥のさえずりになり、自然の中でのゴルフが楽しめます。

○ステレオ

ゲーム内で演奏される音声出力をステレオまたはモノラルに切り替えます。「ON」でステレオ、「OFF」でモノラルに切り替わります。

○決定ボタン

決定ボタンの機能を**A**、**B**のお好きなボタンに設定替えすることができます。なお、機能設定のメニューを終了した時点で、変更したボタンに切り替わります。

※逆視点モードがOFFの時でも状況により、逆視点モードになることがあります。これは、ボールをとらえやすくする為にしたものです。ご了承下さい。

●リプレイ

ゲーム中にプレイしたショットやパッティングをもう一度見ることができます。ただし、直前に行ったショットやパッティングのみです。ショットなど1プレイを行った直後にメニュー画面を開いてこのコマンドを選択してください。
リプレイの後、リプレイを記録するかの確認画面になります。「はい」を選んで決定ボタンを押すとデータが記録できます。

●ゲーム終了（プレイデータのセーブ）

ゲームを終了させます。「はい/いいえ」が表示されますので、選択カーソルで「はい」を選んで決定ボタンを押してください。続いてプレイデータのセーブを確認しますので、セーブする場合は「はい」を選んで決定ボタンを押してください。一瞬でバックアップＲＡＭにセーブが行われ、ゲームは終了します。

※ただし、「トレーニングモード」はセーブできません。

このカセットの内部には、ゲームの途中経過を記録しておくバッテリーバックアップ機能があります。むやみに電源スイッチやリセットスイッチをＯＮ／ＯＦＦすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。
なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

7 スコアカード

【スコアカードの表示】

プレイ中、STARTボタンを押すと、スコアカードを見ることができます。決定ボタンを押すと、「マスターズ」、「トーナメント」では続いてランキングを見ることができます。✚ボタンの▲▼でランキングの上位から下位まで表示できます。

●「マスターズ」のスコア表示例

HOLE：ホール番号を表示します。

HDCP：ホールの難易度を表示します。1が最も難易度が高いホールです。

YARDS：ティーグラウンドからグリーン中央までの距離を表します。

PAR：そのホールのパー数を表します。

◎マスターズ、トーナメント

プレイヤー欄は左側が各ホールの打数、右側がパット数となっています。

●RANKはマスターズでのプレイヤーの順位を表示しています。

●TOT（トータル）とRANKの間の数字はアンダーパーの数値を表し、赤色がマイナス、緑色がプラスです。

◎ストローク

プレイヤー欄は左側が各ホールの打数、右側がパット数となっています。

●HDCPはそれぞれのプレイヤーのハンディキャップです。

●NETはトータルのスコアからハンディキャップを引いたスコアのことです。

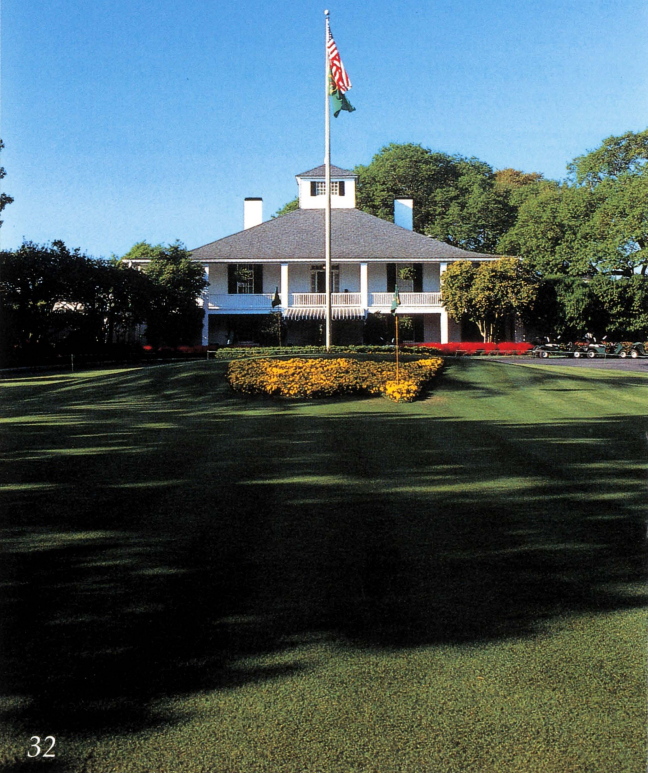
◎マッチプレイ
そのホールを取ったプレイヤー欄に「○」が表示され、引き分けたホールは両方のプレイヤー欄に「ー」が表示されます（打数は表示されません）。
●OUT／IN／TOTの欄には打数ではなく、up数またはdown数が表示されます。

●リーダーズボードの表示

「マスターズ」、「トーナメント」の各ホールが終了すると、リーダーズボードの表示があります。リーダーズボードはランキングの上位10名のプレイヤーのスコアを表示します。

●一番左端（PRIOR）の数字が前日までのアンダーパーの数値です。
●プレイヤー名
●各ホールのアンダーパー。表示されていない部分は、まだそのプレイヤーがそのホールに至っていないということです。

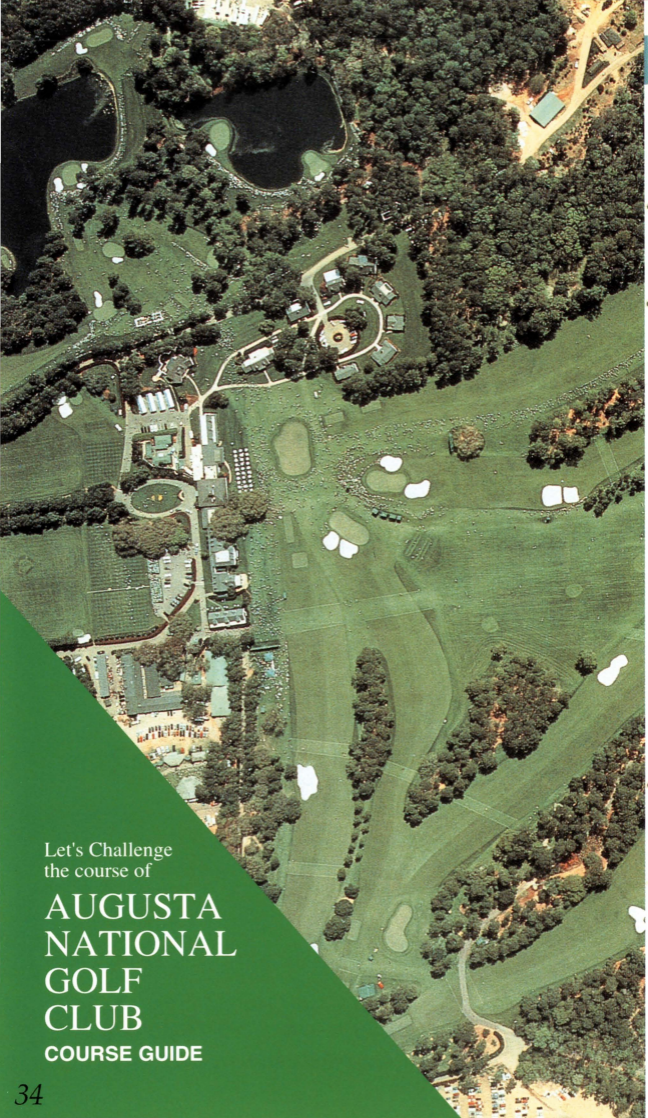
※赤色がアンダー（マイナス）、緑色がオーバー（プラス）を表します。

Let's Challenge
the course of
AUGUSTA
NATIONAL
GOLF
CLUB.

LICENSED BY
AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

COURSE GUIDE

オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブ コースガイド

（このコースガイドは
オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブ専属(せんぞく)プロ
Mr.Dave Spencer氏(し)の解説(かいせつ)を翻訳(ほんやく)したものです。）

Let's Challenge
the course of
AUGUSTA
NATIONAL
GOLF
CLUB
COURSE GUIDE

アゼリアの花が咲き揃う4月、
世界中のゴルフファンを釘付けにする
「マスターズ」が開催される。
その舞台となるのがここジョージア州オーガスタの
「オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブ」。
この舞台でプレイできるのは、
選ばれたほんの一握りのプレイヤーに過ぎない。
そして今、あなたはそのコースで
名だたる強豪を相手に18ホールを戦う。
思う存分実力を発揮してほしい。
さあ、幕は上がった。
最終ホールが終わったとき、その歴史の上に
新たな名前が刻まれていることを祈る。

Hole 1 Tea Olive ティー・オリーブ

Par4 Members 365yards Masters 400yards

スターティングホールはわずかに右まがりになっており、力強いティーショットを求めています。ティーショットの目標は、フェアウェイの3分の1くらいにあるバンカーのちょうど左側とします。これでセカンドショットでグリーンにオンできる距離になります。バンカーはグリーン左サイドだけです。もし、ここでグリーンをミスすると、少なくともボギーは覚悟する必要があるでしょう。

Hole 2 Pink Dog Wood ピンク・ドグウッド

Par5 Members 505yards Masters 555yards

この左ドッグレッグ、パー5のコースはマッケンジー博士により完璧なデザインが施されています。ティーショットはよく狙いを定め、左下がりになっているフェアウェイをキープするためにも、フェアウェイ・バンカーの左サイドに持っていきます。ここで左に打ち込んでしまうと大変なトラブルになってしまいます。ロングヒッターならセカンドでこの大きなグリーンに乗せることも可能です。もっとも、刻んで攻めてもちょうどウェッジでオンできる距離です。このグリーンは前方に傾斜があり、適度のアンジュレーションもあります。

フラワーリング・ピーチ Flowering Peach
Par4 Members 360yards Masters 360yards

Hole 3

このパー４、ミドルホールは、このくらいの距離でのプレイがいかに難しいかを示すよい見本といえます。ティーショットはフェアウェイ左に配置された、４つのバンカーの右サイドを狙います。練習したいということであれば、ショートに刻んでバンカーから打ち出すのもおもしろいでしょう。セカンドは距離は要りませんから、正確に打つことが大切です。グリーン面がボールを左に転がすようになっていますから、パットは常にピンのわずか右を狙います。このグリーンには左と後方に向けスロープがあるので、大きさの割りに目標とできるポジションは少なくなっています。

フラワーリング・クラブ・アップル Flowering Crab Apple
Par3 Members 170yards Masters 205yards

Hole 4

４つあるパー３ホールの最初です。４つの中ではもっとも距離のあるショートホールです。ティーショットはグリーン手前の深いバンカーに捕まらないように、充分に距離を出します。ここで失敗すると、グリーンの大きさはたっぷりありますが、ホール全体の長さとパッティンググリーン面が、真にプレイヤーの技術をテストすることになります。

Hole 5 Magnolliaマグノリア
Par4 Members 405yards Masters 435yards

おそらくオーガスタ・ナショナルでもっとも難しいミドルホールでしょう。このホールはドッグレッグを越して距離をかせごうと、プレイヤーを左を狙うように誘惑してしまうのです。でもこのホールでのトラブルは、コース左側に置かれているので失敗すると大変です。ティーショットでフェアウェイ左中央まで持って行けば、グリーンまではミドルアイアンかロングアイアンの距離です。このグリーンには複雑な起伏があり、パッティングは非常に難しいです。

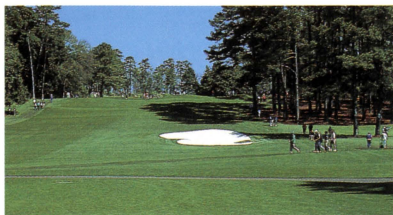
Hole 6 Juniperジュニパー
Par3 Members 165yards Masters 180yards

ティーグラウンドの位置がかなり高くなっているので、実際の表示ヤードよりはだいぶ短い感覚でプレイできます。ティーショットでピンを狙うと、この起伏を持ったグリーンがホールインワンのチャンスをもたらすかもしれません。グリーンは右から左にマウンドしており、合わせて前下がりになっています。このパット面は、オーガスタ・ナショナルで最も難しいといっても異論はないでしょう。

パンパス Pampas Hole 7
Par4 Members 320yards Masters 360yards

真っ直ぐで、比較的距離のないミドルホールです。ティーショットがいかに正確に決められるかが結果につながります。クラブ選択はドライバーからアイアンまで、プレイヤーの実力に合わせて行います。パーチャンスを狙うには、何としてもフェアウェイに張り出している木を越える必要があります。グリーンは山高になっており、また、かなり打ち出しの難しいバンカーに囲まれているので、セカンドショットでの目標位置は非常に限られています。

イエロー・ジャスミン Yellow Jasmine Hole 8
Par5 Members 460yards Masters 535yards

ティーからグリーンまでがずっとアップヒルになっています。ティーショットはフェアウェイ右のバンカーを避けて、広いフェアウェイに思いきり飛ばします。グリーンへの的確なアングルをキープするためにも、セカンドショットはフェアウェイ中央より幾分右へ持っていきます。グリーンは大きく、比較的なだらかで、バンカーもありませんから、第3打は気楽に打てるでしょう。グリーンにオンしたら、パッティングはプレイヤーの腕の見せどころです。

Hole 9 Carolina Cherry キャロライナ・チェリー

Par4 Members 380yards Masters 435yards

ティーショットはフェアウェイ・キープを確実にするためにドローボールで攻めます。右サイドなら多少のミスショットも心配はいりません。でもボールが左に行ってしまうと大変なことになります。セカンドショットでは、高くなっているグリーンのダウンヒルやサイドヒルに、しばしば苦戦を強いられます。つまり距離を正確に合わせないとツーオンは難しいということです。

Hole 10 Camellia カメリア

Par4 Members 450yards Masters 485yards

多くの人がマスターズ・トーナメント最終日はここから始まると言います。このホールはティーからグリーンまでプレイヤーへの要求がたくさんあるので、パーが取れれば上出来です。ティーショットはフェアウェイ左サイドへのスロープを利用して距離をかせぎたいので、ドローボールで攻めます。幾分上がりになっているグリーンへのセカンドショットは、目標を取るには問題はありません。ただ、後ろから、あるいは右からのスロープで、予想もしなかった事態になることがあります。

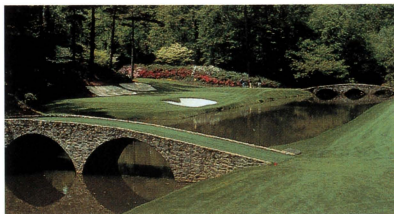
ホワイト・ドグウッド White Dogwood
Par4 Members 380yards Masters 455yards

Hole 11

「アーメン・コーナー」の入口です。ティーショットはこの位置からは見えませんが、右下がりになっているフェアウェイの中央に打ちます。このフェアウェイは、地形が理想的なアプローチを要求するようになっており、ほとんどのボールがバウンドします。ティーショットがグリーンの左の池をどの位置にとらえたかによって、セカンドショットが決まります。もしティーショットを誤ってしまったら、リカバリーしやすいようにここで右サイドに修正します。

ゴールデン・ベル Golden Bell
Par3 Members 155yards Masters 155yards

Hole 12

このショートホールは歴史が物語るように、プレイヤーがコントロールできないいくつもの要素を持っている大変難しいホールです。グリーン手前にはレイズ・クリークが控え、グリーンは奥と手前をバンカーにはさまれて狭くなっています。ここでも正しいクラブの選択が重要です。最も安全な目標位置は、ピンの位置にかかわらずグリーン左サイドです。右サイドは角度があり、遠くなるばかりかクリークに捕えられ、たくさん叩く事になる恐れがあります。

Hole 13 Azalea アゼリア
Par5 Members 435yards Masters 485yards

パー５のこの美しいホールは、いかにティーショットが正確に打てるかで決まります。ドローボールで距離が出せれば２打でグリーンに乗せることも可能です。フェアウェイ左サイドからグリーン手前に流れるクリークに入れないように注意します。ここでグリーンを逃すと、あらゆる状況からのリカバリー能力をテストされる結果となります。

Hole 14 Chinese Fir チャイニーズ・ファー
Par4 Members 380yards Masters 405yards

バンカーのないホールです。ここでもフェアウェイから理想ポジションを取るには、ドローボールがよいでしょう。このグリーンの起伏は非常に複雑で、しかも手前にはいくつものスロープがありますから、セカンドショットは十分に距離を出してグリーン奥に乗せるようにします。このグリーンは、さらに左から右に向かってのパットの難しい傾斜があります。

ファイヤー・ソーン Fire Thorn
Par5 Members 450yards Masters 500yards
Hole 15

この直線的なパー５のティーショットは、ポジションを完璧に確保するため、フェアウェイ右サイドを狙います。セカンドショットは、グリーン右のバンカーと手前の池に注意を払いながら、狭いグリーンに乗せます。ツーオンできないプレイヤーはサードショットをフルショットできる距離を残すようにします。池に近づけ過ぎると微妙なアイアン・テクニックを求められる事になりますが、もしうまくホールに寄せればバーディチャンスをつかめます。

レッドバッド Redbud
Par3 Members 145yards Masters 170yards
Hole 16

このホールはフェアウェイ全体が池みたいなものですから、ティーショットを正確に決めなければいけません。３方からバンカーでガードされた縦長のグリーンを一気にワンオンで決めます。このグリーンもマウンドになっていて、ほとんどのボールがグリーンに乗ると、スロープで左に転がります。

Hole 17 Nandina ナンディーナ

Par4 Members 350yards Masters 400yards

ティーグラウンドに立つと、アイクス・ツリーがせり出しているのが気になりますが、ティーショットをフェアウェイ中央に持っていきます。フェアウェイ右サイドには背の高い大きな木が茂っていて、少しでもはずすと木に当たってしまいます。手前に2つのバンカーが控えるグリーンへのセカンドショットは、そんなに難しくはありません。積極的にバーディチャンスに挑んでください。

※アイクス・ツリー
かつて故アイゼンハワー大統領がプレイされた時、しばしばこのせり出した木にボールを当ててしまい"アイクの木"のニックネームがつけられた。

Hole 18 Holly ホリィ

Par4 Members 375yards Masters 405yards

この劇的な最終ホールには、左サイドに2つのフェアウェイバンカーが、そして右には木のせり出しがあります。グリーンはかなり高い所に位置します。理想的には右方向にアプローチをとってフェードボールを打ちます。グリーン周りには2つの大きくてしかもとても深いバンカーが、パックリと口を開けるようにミスショットを誘っています。セカンドショットは実際に見えるよりも長めに打つことです。このグリーンもマウンドになっています。うまい位置にオンするとボールがカップに呑み込まれ、ラウンドでのスポットライトを浴びる事ができるかもしれません。

使用上のご注意

⚠警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のお願い

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
●カセットを抜き差しする時は、必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
●十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

ご注意

1 このソフトウェアおよびマニュアルは、株式会社ティーアンドイーソフトの著作物です。その一部または全部を、株式会社ティーアンドイーソフトの許諾なく、複写・複製すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、法律(著作権法など)で禁止されています。
2 ゲーム内容などに関するご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご承知願います。
3 製品には万全を期しておりますが、万一株式会社ティーアンドイーソフトの責任による不都合が生じましたら、お手数ですが、「株式会社ティーアンドイーソフト ユーザーサポート係」までご連絡ください。

株式会社 ティーアンドイーソフト

〒465 名古屋市名東区照が丘10番地

ユーザーサポート専用テレフォン：052-773-7757
受付時間：月～金 9:00 ～12:00, 13:00 ～17:00 (除く祝日)

発売日やゲーム内容の情報満載の
テレフォンサービス：052-776-8500